

# 心理支援ツールを活用する対人援助アプローチ

—「困ってますゲーム」と「行動の信号機」の体験会—

The Human Services Approach using Psychotherapeutic Activity Tools. :

Hands-on Event of “Let’s say I’m in trouble Game” and “Judge by signals” for Professionals.

中村 泰子

NAKAMURA Yasuko

大阪市中央こども相談センター

Osaka City Central Child Guidance Center

Key words: 児童虐待対応, 家族再統合, 親子関係調整

## はじめに

児童虐待対応は、親子関係の多様性や家族の変化に寄り添う長期的見通しの必要な支援です。家族再統合支援では、こどもの安全な生活の保障や心理的ケアのほか、保護者むけに不適切な養育環境を改善していくためのアプローチなど多岐にわたり実践されています。当事者に相談意欲や動機づけが乏しい場合、支援を届けるには、警戒や緊張を和らげる配慮が欠かせません。持続可能な支援システムづくりのためにも、支援者が燃え尽きることなく、当事者自身の強みを生かしてパワーを引き出せるような支援のあり方や発想の転換、笑顔で元気になる視点や新しい切り口が必要です。

## 心理支援ツールとは

心理支援ツールは、こどもの心理的ケアや親子関係調整での実践と試行錯誤の中で、非言語アプローチの有効性への着眼から開発されました(中村2012, 2018)。当事者も支援者も「楽しい」と思える支援を目指し、ツール開発経過や実施例の紹介、有効性検討、支援者むけツール体験会実施等に取り組んでいます。「困ってますゲーム(図1)」「行動の信号機(図2)」にはゲーム要素が盛り込まれており、児童福祉現場での活用のほか、コミュニケーション促進を目的とした対人援助や、レクリエーションゲームとしての利用も可能です。

「困ってますゲーム」は、「行動の信号機」カード版をベースに、「話す人」「きく人」の役割で「相談する」「話をきく」のやりとりをすることに特化し、親子の関係性改善を目的に開発されました(中村2022)。親子やグループでの取組を推奨しています。

「行動の信号機」は、規範意識や善悪の判断について、こどもと一緒に考えるためのツールとしてワークブック版からスタートし、対象の集中力や理解力に合わせてカード版へと工夫されてきました(中村2023)。

## ワークショップの内容と構成

ワークショップでは、ゲーム体験や、支援ツールを活用する対人援助アプローチのファシリテーター体験をしていただきます。内容は、6人程度のグループワークでの支援ツール(カードゲーム)体験、ファシリテーター体験、感想共有、体験をどう活かそうかななどの意見交換です。構成は、①イントロダクション15分、②ゲーム実施(グループワーク30分×2ツール)、感想共有と意見交換、③質問・感想15分の予定です。

少し「楽しい」対人援助のあり方を考えるヒントや発想を共有し、お互いにエンパワーできる場に参加しませんか。

## 参考資料

中村泰子(2012) 性暴力防止のための紙芝居「まった丸」の作成—性的被害児への心理的援助における非言語的メッセージの試みとして—。日本心理臨床学会第31回秋季大会発表論文集

中村泰子(2018) 性問題行動のある子どもへの心理教育—心理的援助における非言語的メッセージの試みとして(2)—。日本心理臨床学会第37回大会発表論文集, p83

中村泰子(2022) 「困ってますゲーム」による心理支援—家族再統合における支援ツールの開発と活用—。日本心理臨床学会第41回大会発表論文集, p105

中村泰子(2023) 「行動の信号機」による心理支援—家族再統合における支援ツールの開発と活用(2)—。日本心理臨床学会第42回大会発表論文集, p115

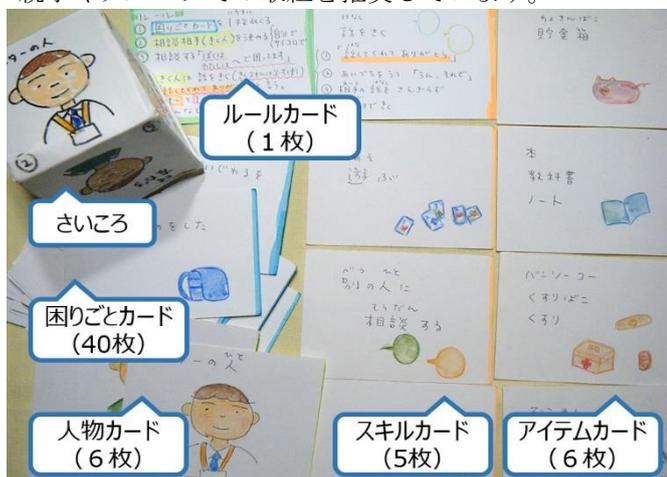


図1. 困ってますゲーム (2021年作成)



図2. 行動の信号機 (2020年作成)